

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sarwono (2013: 3), masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan merupakan periode kehidupan yang paling banyak terjadi konflik pada diri seseorang. Pada masa ini terjadi perubahan-perubahan penting baik fisik maupun psikis. Masa ini menuntut kesabaran dan pengertian yang luar biasa dari orang tua.

Remaja sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, melainkan senantiasa hidup dan bergaul dengan lingkungan sosialnya sebagai sarana untuk berinteraksi dengan orang lain. Melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya remaja dapat memenuhi kebutuhan sosialnya untuk mencapai kesejahteraan hidup. Dalam melakukan interaksi sosial, remaja akan banyak belajar tentang norma-norma yang dianut dari lingkungan sosial. Proses tersebut dapat mengantarkan remaja pada proses penerimaan sosial. Penerimaan oleh lingkungan sosial merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi remaja sebagai makhluk sosial. Agar dapat mencapai kebutuhan sosial tersebut remaja perlu menjalin hubungan yang harmonis dan kerjasama dengan orang lain serta menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok. Remaja dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan agar keikutsertaannya selalu relevan dalam kegiatan masyarakat yang disebut dengan penyesuaian sosial.

Keikutsertaan remaja dalam berbagai aspek kehidupan terutama di masyarakat akan menimbulkan sikap kepedulian terhadap sesama, baik kepada mereka yang usianya di bawah, sebaya maupun orang yang lebih tua. Kepedulian sosial adalah sebuah sikap keterhubungan dengan kemanusiaan pada umumnya, sebuah empati bagi setiap anggota komunitas manusia. Kepedulian dalam bermasyarakat jelas

sangat dibutuhkan karena manusia merupakan makhluk sosial, yaitu makhluk yang tidak dapat hidup tanpa bantuan dari orang lain. Kepedulian sosial bukanlah untuk mencampuri urusan orang lain, tetapi lebih pada ikut merasakan yang dirasakan orang lain serta membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi orang lain dengan tujuan kebaikan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo terdapat sebuah komunitas remaja dimana di dalamnya berisi remaja-remaja pecinta *game online*. *Game online* merupakan jenis permainan dengan menggunakan koneksi internet. Banyak remaja di Desa Wonorejo yang tergabung dalam komunitas ikut berpartisipasi dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang, komunitas tersebut juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Selain memiliki sisi positif, *game online* yang merupakan produk dari kemajuan teknologi juga tidak terlepas dari pengaruh negatif. Menurut Hawadi dalam Widayanti (2007:3), pada prinsipnya, *game* memiliki sifat *seductive*, yaitu membuat orang menjadi kecanduan untuk terpaku didepan monitor selama berjam-jam. *game online* menjadi hal yang sangat penting bagi para *gamers* yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain *game online* ucapan-ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para pemain *game online*. Demikian pula yang terjadi pada pemuda-pemuda yang tergabung dalam komunitas *game online* di Desa Wonorejo.

Tidak heran bila peneliti melihat mereka menganggap *game centre* sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di *game centre*. Hal inilah yang menyebabkan para pemain *game online* lupa dengan tugas-tugasnya serta kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan. Bahkan mereka terkadang juga bersikap egois terhadap

sesama pecinta *game online*. Sikap inilah yang membuat beberapa remaja yang tergabung dalam komunitas kurang memiliki empati terhadap sesama pemain *game online*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, hal ini mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian untuk menumbuhkan sikap kepedulian sosial pada remaja yang sudah terlanjur kecanduan *game online*. Alasan inilah yang menyebabkan peneliti tertarik untuk mengadakan suatu kajian ilmiah dengan judul, “Implementasi Karakter Peduli Sosial pada Remaja Pemain *game online* (Studi Kasus Remaja Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo)”.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta (FKIP UMS). Keterkaitan tersebut terletak pada visi dan misinya dalam pembentukan karakter. Visi Progdi PPKn FKIP UMS yaitu ”Menjadi pusat pengembangan pendidikan dan pembelajaran bidang pendidikan pancasila dan kewarganegaraan serta ketatanegaraan, untuk membentuk bangsa yang berkarakter kuat dan memiliki kesadaran berkonstitusi menuju masyarakat madani”.

Selanjutnya visi tersebut dijabarkan dalam misi yang lebih kongkrit yaitu sebagai berikut ini.

1. Menyelenggarakan pendidikan guru bidang studi pendidikan dan kewarganegaraan serta ketatanegaraan.
2. Memajukan ilmu pengetahuan, teknologi, seni serta meningkatkan sumber daya manusia yang berkarakter kuat, sehingga mampu memecahkan permasalahan bangsa dan memberikan pelayanan pendidikan menuju masyarakat madani.
3. Menyelenggarakan pendidikan dan pembinaan generasi muda melalui program pendidikan kepramukaan.

Visi dan misi tersebut menunjukkan bahwa program studi PPKn FKIP UMS menanamkan pendidikan karakter, termasuk karakter peduli sosial sebagaimana kajian dalam penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini selaras dengan visi dan misi Progdi PPKn UMS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimanakah implementasi karakter peduli sosial pemain *game online* pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo?
2. Bagaimana kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial pemain *game online* pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo?
3. Bagaimana solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pemain *game online* pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, sebagaimana rumusan masalah penelitian di atas, dapat dipaparkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan implementasi karakter peduli sosial pemain *game online* pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.
2. Mendeskripsikan kendala yang dihadapi dalam implementasi karakter peduli sosial pemain *game online* pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.
3. Mendeskripsikan solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam implementasi karakter peduli sosial pemain *game online* pada remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan dan tujuan di atas, maka dirumuskan manfaat penelitian ini. Manfaat yang dimaksud dijabarkan dalam manfaat teoritis dan praktis, masing-masing sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai implementasi karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam mengkaji tentang pengetahuan dalam menumbuhkan karakter peduli sosial pada remaja pemain *game online*.

2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan memberi gambaran tentang karakter kepedulian sosial pada remaja pemain *game online*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi masyarakat agar lebih peduli dengan perkembangan remaja khususnya karakter yang dimiliki agar nilai-nilai moral positif dapat terus ditingkatkan.
- c. Penelitian ini diharapkan menambah referensi untuk penelitian yang selanjutnya yang berkaitan dengan implementasi karakter peduli sosial.